

ACTIVITY BOOK PENGENALAN PEMANFAATAN PEKARANGAN UNTUK ANAK-ANAK

Alif Jannata Hikariza Riama Maslan Sihombing

Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: kacangndeso@gmail.com

Kata Kunci : *activity book, anak, pekarangan*

Abstrak

Seiring perkembangan pembangunan fisik yang mengurangi jumlah area terbuka hijau, penting untuk meningkatkan kesadaran masyarakat untuk memberdayakan pekarangan rumah sebagai lahan penghijauan. Salah satu perancangan media pengenalan melalui bidang desain grafis adalah *activity book* pemanfaatan pekarangan yang bersifat *edutainment* dalam untuk anak usia 5-11 tahun. Perancangan ini ditinjau menggunakan teori desain buku anak, studi literatur mengenai pekarangan, wawancara kepada pakar mengenai berkebun untuk anak, dan kajian buku anak dan *activity book* sejenis. Setelah dilakukan analisis, diputuskan *activity book* dirancang dengan memadukan unsur cerita fantasi, interaksi pada buku, dan materi pengetahuan. *Activity book* ini pun memberikan ruang bagi orangtua atau orang dewasa untuk membimbing pembaca anak.

Abstract

Nowadays, advancing physical development in Indonesia which reduces the amount of open green space makes it important to raise public awareness to empower pekarangan, or home garden. One solution to educate pekarangan through graphic design is an activity book that is entertaining for children aged 5-11. Methods applied to review this issue are reviewing children's books basic theories and pekarangan literature, interviewing experts about gardening for children, and analysing similar children's book and activity book projects. The design execution of this activity book combined fantasy stories, interactions, and knowledge materials. The activity book also provides a chance for parents or adults to guide the child reader.

1. Pendahuluan

Di dalam area suatu rumah, pada umumnya dijumpai suatu bagian ruang terbuka yang disebut halaman pekarangan. Lahan tersebut bisa berada di depan, samping, atau belakang rumah dan biasanya dipakai untuk kegiatan berkebun. Di Indonesia, pekarangan merupakan salah satu sistem pertanian tradisional. Pekarangan sudah dikenal di Jawa Tengah sejak abad XII dan menyebar ke Jawa Barat pada pertengahan abad XVIII. Berdiri di halaman rumah, pekarangan merupakan lahan kebun yang dapat menyediakan kebutuhan pangan untuk sehari-hari bahkan menghasilkan produk-produk untuk dijual, dan juga memiliki fungsi ekobiologis dan sosial budaya untuk penghuni dan sekitarnya. Dengan adanya pekarangan yang ditata dan dipelihara dengan baik, lingkungan rumah menjadi menarik, nyaman, dan sehat (Suyono, 2013:8).

Seiring perkembangan jaman yang mempengaruhi pembangunan fisik dengan beragam kepentingannya, tidak lagi banyak lahan untuk ruang terbuka yang tersisa di Indonesia. Fungsi lahan sebagai tempat penghijauan terkadang terlupakan sehingga lingkungan menjadi rentan terkena dampak dari pemanasan global. Namun di sisi lain, di setiap pembangunan perumahan dengan pengembangan sistem horizontal, setiap unit rumah selalu dirancang agar memiliki ruang terbuka hijau yang dimanfaatkan sebagai pekarangan. Sekecil apa pun, jumlah pekarangan akan selalu bertambah sehingga total luasnya pun bertambah (Arifin, 2013:2). Oleh karena itu, pekarangan menjadi penting untuk diberdayakan. Sayangnya, pengetahuan akan pemberdayaan pekarangan ini kurang tersampaikan kepada masyarakat. Masih banyak masyarakat yang belum mengetahui potensi dan cara-cara pemanfaatan pekarangan yang dapat disesuaikan dengan keadaan huniannya.

Untuk itu, diperlukan media pengenalan akan pemanfaatan pekarangan yang dapat mendorong satu keluarga untuk memulai membangun pekarangan. Dengan demikian pekarangan rumah dapat diberdayakan dengan maksimal dan mendatangkan banyak manfaat. Jika keluarga-keluarga di Indonesia dapat melakukan upaya ini, lingkungan hijau yang bersih dan sehat akan tercipta sekaligus meningkatkan gizi keluarga melalui model ketahanan pangan secara mandiri dan lestari (Arifin, 2013:6).

Anak-anak, sebagai generasi penerus, pemberdayaan pekarangan perlu diperkenalkan sejak dini agar upaya konservasi lingkungan dapat terus berlanjut di masa mendatang. Bagi anak-anak, terutama anak usia sekolah dasar, yang saat ini cenderung dikepong oleh media hiburan dari layar (televisi, komputer, dan tablet) yang interaksinya tidak langsung, pekarangan sendiri dapat menjadi alternatif media bermain sekaligus pembelajaran dengan metode praktek secara langsung. Keberagaman tumbuhan dan binatang dalam pekarangan dapat memberi wawasan mengenai makhluk hidup. Dari bercocok tanam, anak dapat belajar untuk menghargai sebuah proses. Masih banyak lagi pembelajaran kognitif, afektif, dan psikomotorik yang bisa didapat dengan beraktivitas di pekarangan. Tentu saja interaksi sosial pun dapat terwujud dengan melakukan macam-macam kegiatan di pekarangan bersama keluarga atau teman-temannya.

Melalui anak, salah satu media pengenalan pemanfaatan pekarangan yang dapat ditawarkan adalah *activity book*. Dengan konten *activity book* yang bersifat *edutainment* dan dalam bentuk yang interaktif juga merangsang rasa ingin tahu, anak diajak untuk terjun langsung ke pekarangan, bermain dan belajar *outdoor*, dengan maksud mendidik betapa pentingnya menjaga kelestarian lingkungan (salah satunya dengan memberdayakan pekarangan).

1.1 Desain Buku Anak

Saat ini buku bacaan anak ada banyak jenisnya, dan tiap jenis bacaan mempunyai nilainya masing-masing. Berdasarkan klasifikasi Murti Bunanta (2008:29) dari genre fiksi terdapat buku bacaan bergambar, komik, sastra tradisional, fantasi modern, fiksi realistik, fiksi sejarah, dan puisi. Sedangkan untuk genre non-fiksi terdapat buku informasi dan buku biografi.

Penyampaian materi pekarangan dan berkebun termasuk ke dalam buku informasi. Sama halnya dengan buku informasi untuk orang dewasa, buku informasi untuk anak-anak pun terdapat banyak foto dan ilustrasi. Tetapi, buku informasi untuk anak-anak bisa dibungkus dalam cerita yang berkesinambungan, meskipun penyajiannya harus tetap akurat, otentik, dan menggunakan fakta-fakta. Buku informasi dapat membicarakan tentang “*how-to*”, sejarah, *game* dan *puzzle*, buku alfabet, dan lain-lain, termasuk cara-cara berkebun.

Terkadang, terdapat beberapa informasi tidak dapat disajikan dengan fotografi, sehingga peran ilustrator menjadi penting. Menyampaikan fakta pembelajaran kepada anak-anak membutuhkan integrasi antara kekuatan metodologi penelitian dan pandangan kreatif. Buku non-fiksi yang baik adalah buku yang informatif dan menstimulasi secara visual (Salisbury, 2004:108).

Tahun 2014 di Indonesia, buku informasi untuk anak-anak hasil karya penulis lokal terbilang sudah banyak tersedia di toko-toko buku. Tema-temanya pun bervariasi, mulai dari seri fenomena alam (seperti “Einstein Aja Gak Tau!” karya Adi W. Gunawan), sayuran (“Seri Tanaman Bermanfaat” oleh Kak Sriyon), hewan (“Seri Binatang Laut” oleh Setiawan G. Sasongko), pekerjaan (“Seri Mengenal Profesi” oleh Syarief Nurhakim), organ tubuh (“Seri Organ Tubuh” oleh Setiawan G. Sasongko), budaya (“Teh yang Mendunia” oleh Watiek Ideo), dan banyak lagi. Terkadang buku-buku informasi ini juga mencampurkan unsur interaksi dan aktivitas di dalamnya (seperti mewarnai, *pop-up*, dan permainan). Di era digitalisasi ini, buku-buku informasi harus bersaing dengan berbagai macam media komunikasi seperti televisi dan internet. Namun gambar statis masih mempunyai kekuatan untuk memicu imajinasi anak, dan membiarkan penglihatan dan pikiran untuk berkelana bebas.

Menurut John Shelley, seorang ilustrator buku anak dan juga editor di organisasi Words and Pictures, dalam website wordsandpics.org (2013), berikut merupakan langkah-langkah teknis yang mendasar dalam perancangan buku anak yang perlu diperhatikan.

a. Proporsi Teks dan Ilustrasi

Dalam berbagai jenis bentuknya, buku anak terbagi ke dalam dua tipe, yaitu buku cerita (*story book*), yang memiliki teks yang menceritakan keseluruhan cerita dan dapat dicerna tanpa gambar, dan buku bergambar (*picture book*), yang memiliki teks dan gambar yang dirangkai bersama untuk menceritakan suatu kisah.

b. Pembuatan *Storyboard*

Sebuah langkah awal bagi ilustrator untuk mendesain buku anak adalah membuat *storyboard* di selembar kertas dan memberi gambaran keseluruhan isi buku dalam kotak-kotak *thumbnail*. Dengan cara ini, ilustrator dapat mensketsa rancangan kasar untuk setiap halaman, merencanakan alur cerita dari halaman ke halaman, membagi isi teks, menentukan titik dramatis, dan mengatur ritme gambar ilustrasi. Sketsa yang sekecil kotak *thumbnail* akan lebih mudah untuk diperbaiki dan digambar ulang.



Gambar 1. Contoh *layout* ilustrasi. Dari kiri ke kanan *boxed* (“Black Dog” oleh Levi Pinfold), *vignette* (Quentin Blake), *full bleed* dan dua *vignette* (Alex Scheffler). (Sumber: wordsandpics.org)

c. Layout

Setiap buku dan ilustrator tentu mempunyai gaya, komposisi, dan desain yang sangat bervariasi. Namun berikut ada beberapa poin yang umum ditemukan dalam sebuah buku anak, yaitu *boxed*, *vignette*, *full bleed*, dan *spot*.

d. Ukuran Ilustrasi

Gambar yang kecil dalam sebuah halaman yang dikeping oleh *white space* akan terfokus pada detail, dan akan menimbulkan keintiman yang sunyi, atau menjadi sedikit gambaran dari suatu drama yang akan terkuak. Beberapa buku bermula dari gambar-gambar kecil, kemudian secara bertahap menjadi ilustrasi sehalaman penuh begitu mencapai klimaks. Bisa pula dengan kebalikannya, dari besar menjadi kecil.

Fungsi lain dari gambar-gambar yang berukuran kecil yaitu untuk membagi-bagi seri dari suatu aksi menjadi lebih detail. Dengan membagi tahapan suatu aksi dalam bentuk *vignette* atau *spot* dalam sebuah halaman, skueni dari waktu dan gerakan akan terlihat.

e. Ritme dan Pola

Sebuah buku bergambar biasanya mempunyai suatu pola atau struktur yang membangun alur keseluruhan cerita, dengan ritme yang mengalir dan halaman yang menyentak dan dinamis pada beberapa bagian kunci. Pola dan ritme tersebut diwujudkan baik dengan teks maupun ilustrasi.

f. Tipografi

Penggunaan tipografi dalam buku anak harus memperhatikan kemudahan dalam keterbacaan untuk anak-anak. Menurut Gillian McClure (2014) ada beberapa bentuk huruf dan ketentuan yang direkomendasikan untuk pembaca anak, antara lain huruf sans serif akan lebih mudah terbaca, membatasi jumlah jenis font, dan ukuran yang cukup.

1.2 Pekarangan

Pekarangan ialah lahan yang ada di sekitar rumah dengan batas pemilikan yang jelas dan merupakan tipe taman khas Indonesia. Pekarangan dapat menjadi tempat tumbuh berbagai jenis tanaman, tempat memelihara berbagai jenis ternak dan ikan, dan tempat kegiatan pertanian pasca panen. Untuk fungsi sosial, pekarangan biasa menjadi tempat bermain untuk anak-anak dan ruang terbuka yang sering dimanfaatkan untuk acara kekerabatan dan kegiatan sosial. Pekarangan juga dapat menjadi tempat untuk melakukan praktek daur ulang berbagai bahan/sampah rumah tangga. (Arifin, 2009:1)

Menurut Zoer'aini Djamal Irwan dalam Haryono Suyono (2013:8):

“Pekarangan yang baik merupakan lingkungan kita sehari-hari, yang jika ditata dengan baik, bakal menjadi taman dan apabila dipelihara dengan baik akan memberikan lingkungan menarik, nyaman, dan sehat serta menyenangkan dan membuat kita betah berlama-lama tinggal di rumah dengan pekarangan yang terintegrasi kebutuhan hidup dan kenyamanan lingkungan.”

Pekarangan sudah dikenal di Jawa Tengah sejak abad XII dan menyebar ke Jawa Barat pada pertengahan abad XVII. Sejarah bercerita bahwa pekarangan tidaklah sekedar berupa lahan “pelataran”, tetapi juga memiliki fungsi-fungsi

khusus, seperti di Jawa misalnya, jaman dulu pekarangan memiliki nilai yang sangat beragam selain untuk pemenuhan kebutuhan sehari-hari, juga memiliki nilai estetika, sosial-budaya, kesehatan (sebagai apotik hidup, penyedia rempah-rempah dan tanaman obat lainnya) bahkan memiliki nilai religi seperti yang masih tampak pada pekarangan-pekarangan di Bali, dimana pada pelataran-pelataran rumahnya secara khusus diletakkan altar untuk sesembahan bagi para dewa.

Pekarangan khas perdesaan dicirikan dengan keragaman dan stabilitas yang tinggi, agroekosistem yang baik dan strukturnya menyerupai miniatur hutan tropis. Pola dan struktur elemen pekarangan sendiri, baik vegetasi maupun non-tanaman, dipengaruhi oleh perkembangan pengetahuan dan budaya masyarakatnya.

1.3 Pengenalan Pekarangan kepada Anak

Pada survei yang dilakukan di POSDAYA pada tanggal 26-27 Februari 2014, telah berhasil diwawancara tiga perwakilan trainer/penyuluh dari Bukittinggi, Pesisir Selatan, dan Kebumen yang sedang mengikuti pelatihan penyuluhan, Dr. Rahmi Yetti SpA, dokter anak yang juga merangkap ketua LPPA Bukittinggi, dan Wahyuni, guru dari PAUD POSDAYA Puspa Lestari Pasir Kuda Bogor.

a. Manfaat Berkebun dan Beraktifitas di Pekarangan

Pada umumnya, para orangtua berpendapat bahwa pekarangan dapat menjadi tempat pembelajaran bagi anak dengan memperkenalkan berbagai jenis tanaman, cara bercocok tanam, dan memelihara lingkungan. Dengan belajar di luar, anak akan menemukan banyak hal baru sehingga rasa penasaran anak terpancing dan dapat mengembangkan kreativitasnya. Pekarangan juga menjadi tempat belajar yang menyenangkan karena anak bisa belajar sambil bermain dan dapat melihat langsung dan mendapatkan hasil yang nyata jika bercocok tanam. Hal tersebut menjadi pengalaman dan pelajaran yang melekat di pikiran anak.

b. Materi Pekarangan yang Menarik Minat Anak dan Cara Penyampaiannya

Anak akan paling tertarik jika dapat melihat bentuk aslinya dan diceritakan kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Misalnya dengan menanam stroberi, anak akan mengikuti prosesnya sampai berbuah dan setelahnya dipanen dapat ditunjukkan bahwa buah tersebut dapat dibuat jus dan produk lainnya yang dekat dengan kehidupan anak.

Proses bercocok tanam juga menjadi materi yang menarik bagi anak. Dari mengajak anak untuk mempersiapkan media tanam dengan mengaduknya sendiri dan mengisinya ke dalam pot, mengajak anak menyiram dan merawat tanaman, sampai memanen hasilnya. Anak akan paling suka jika bisa bermain sampai berkotor-kotoran.

Dengan membiarkan anak mengeksplorasi pekarangan juga dapat menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Anak biasanya senang mengumpulkan benda-benda yang menarik perhatiannya, kemudian orangtua dapat menjelaskannya kepada anak dengan mengaitkan dengan keadaan sekitar.

c. Kesulitan yang Kemungkinan akan Dihadapi dalam Mengenalkan Pekarangan kepada Anak

Pendidikan pekarangan ini akan lebih baik jika diajarkan sedini mungkin. Juga dengan memberitahu anak akan manfaatnya, maka pembelajaran yang telah dilakukan akan lebih mengena. Maka dari itu, begitu anak tertarik untuk bermain di pekarangan, diusahakan agar orangtua selalu mendampingiya mengeksplorasi.

Menghadapi anak dengan kemampuan kinestetik yang tinggi (sangat aktif) biasanya akan sangat menyulitkan. Meskipun anak tidak bisa diam dan terus bergerak ke sana ke mari, namun sebenarnya anak tersebut mendengarkan karena biasanya mempunyai kemampuan lebih secara audio. Kemampuan tersebut dapat diimbangi dengan kegiatan belajar yang lebih aktif. Tidak sekedar memperhatikan dan mendengarkan, tapi dilibatkan dalam aktivitas yang lebih banyak gerakan seperti menanam langsung, simulasi menggali, atau pantomim mencangkul.

Keterbatasan peralatan dan peraga juga menjadi kesulitan dalam proses ngajar. Tanpa peraga, penjelasan menjadi terbatas dan tidak dapat dipahami sepenuhnya oleh anak.

2. Proses Studi Kreatif

Bagi perkembangan anak, kegiatan berkebun mempunyai banyak mendatangkan banyak manfaat. Namun, proses pengenalan pekarangan ini tidak dapat diberikan dengan apa adanya, dengan tulisan mentah-mentah. Untuk anak-anak, diperlukan pengenalan yang “tidak-terasa” dan berkelanjutan. Dengan begitu ilmu-ilmu pemanfaatan pekarangan tanpa paksaan akan menempel terus di kepala.

Bimbingan dari orangtua juga perlu diperhatikan. Selain sebagai peran pengawas di luar rumah, dukungan dari orangtua pun dibutuhkan sebagai teman berkebun anak. Dengan melakukan kegiatan di pekarangan bersama-sama, anak akan lebih termotivasi untuk bereksplorasi dan mencoba hal-hal baru yang mempengaruhi peningkatan perkembangannya. Selain itu, pada masa di mana anak-anak mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, mendongeng dapat menjadi media komunikasi yang dapat dilakukan oleh orangtua untuk menyampaikan pendidikan dengan analogi, baik itu informasi fakta maupun nilai moral.

Maka dari itu, pilihan solusi yang dapat dipertimbangkan dalam merancang media pengenalan pekarangan yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak dari metode desain grafis ialah dengan mengolah informasi tersebut menjadi buku aktivitas yang mempunyai narasi cerita sebagai benang merahnya.

Dari segi visual, sesuai dengan topik pekarangan untuk anak-anak, maka dipilih visual yang ramai dan alami. Keberagaman warna alam dari pekarangan diaplikasikan dengan goresan cat air untuk membangun kesan ceria namun tetap lembut. Tipografi yang digunakan pun jenis *handwriting* yang luwes dan mempunyai keterbacaan yang mudah dipahami anak-anak.

Untuk mencakup materi pengenalan pekarangan secara keseluruhan, disajikan konten yang berisi halaman interaktif dengan buku (mencorat-coret, merobek, menempel stiker), halaman tahapan untuk melakukan kegiatan di luar buku (menanam, memasak), dan materi pengetahuan.



Gambar 2. Moodboard perancangan sesuai hasil analisis tinjauan masalah (Sumber: dok)

3. Hasil Studi dan Pembahasan

3.1 Konsep Umum

Activity book yang diberi judul “Tomat untuk Neng” mempunyai sejumlah bentuk kegiatan berkebun yang dirangkai ke dalam sebuah cerita fantasi. Bersama Neng, tokoh utama yang berperan sebagai pemandu di dalam buku ini, pembaca diajak bersama-sama melakukan kegiatan demi kegiatan mengikuti alur cerita di mana seolah-olah dimensi dalam buku dan kenyataan menyatu.

Inti dari cerita “Tomat untuk Neng” adalah bagaimana Neng yang merupakan jelmaan kupu-kupu *Papilio lampsacus* yang sudah hampir punah untuk menjadi kuat kembali dengan memakan tomat sejati, tomat yang ditanam dengan kasih sayang dan memberikan kehangatan di hati. Di sini, pembaca berperan sebagai orang yang ditemui Neng dan diminta bantuan olehnya.

Activity book ini memiliki ukuran 19x27 cm dengan tebal 33 lembar. Buku yang diperuntukkan untuk anak usia 5-11 tahun ini juga menganjurkan orangtua untuk mendampingi anak-anaknya dalam melakukan rangkaian kegiatan. Maka dari itu buku panduan khusus yang berukuran saku disediakan juga untuk orangtua.

Berikut merupakan jenis konten dan aktivitas yang ada pada *activity book* “Tomat untuk Neng”:

a. Halaman pengantar

Bagian ini hanya berisi narasi cerita dan ilustrasi. Halaman pengantar memiliki berfungsi sebagai pembuka cerita, penyambung dari satu halaman kegiatan ke kegiatan selanjutnya, dan penutup cerita.

b. Halaman interaktif

Pembaca dapat mengisi halaman interaktif sesuai instruksinya (dengan mencorat-coret, menggambar, menempel stiker, dan menyobek). Pada jenis halaman ini pembaca bisa mencurahkan kreativitasnya sesuka hati.

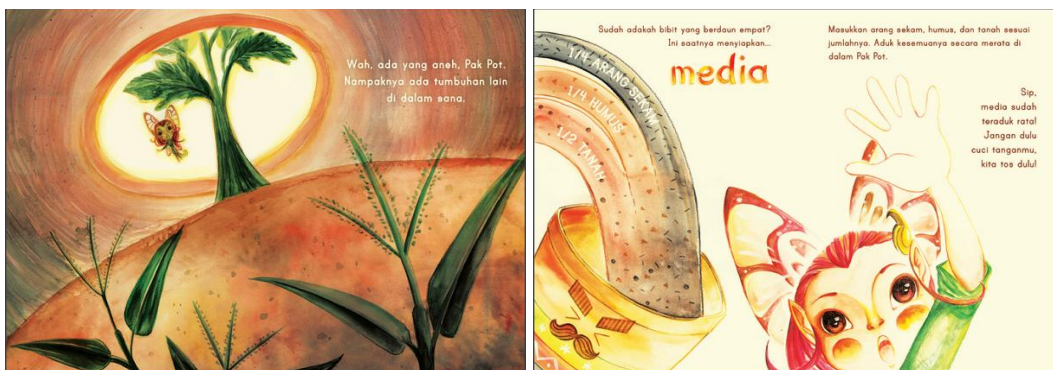
c. Materi pengetahuan dan tahap-tahap melakukan kegiatan

Halaman jenis ini memiliki pengetahuan mengenai pekarangan dan tahapan cara melakukan kegiatan-kegiatan di luar buku (dalam hal ini adalah cara menanam di pot, menghias pot, dan memasak). Beberapa jenis halaman materi ini juga mencakup interaksi dengan buku.

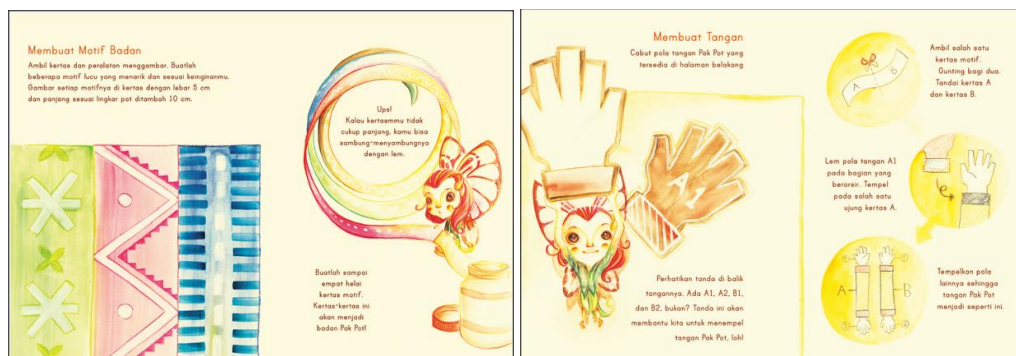
d. Buku Panduan dan Sticker Keberhasilan

“Tomat untuk Neng” menyediakan buku bagi pendamping pembaca anak-anak yang berisi panduan membimbing selama anak mengikuti aktivitas dalam buku. Cara menyiapkan bahan dan peralatan, tahap-tahap menanam, memasak, dan hal-hal yang diperhatikan untuk keamanan anak dijelaskan secara mendetil di dalam buku ini.

Di dalam buku panduan juga tersedia sticker set sebagai penanda keberhasilan anak dalam menjalani aktivitas-aktivitas di dalam buku. Sticker tersebut dapat ditempelkan di halaman *activity book* di titik yang tersedia.



Gambar 3. Halaman pengantar (kiri) dan halaman interaktif (Sumber: dok)



Gambar 4. Materi pengetahuan dan tahap-tahap melakukan kegiatan (Sumber: dok)

3.2 Konsep Visual

a. Proporsi Teks dan Ilustrasi

Dalam buku “Tomat untuk Neng”, teks dan gambar berpadu untuk menyampaikan cerita dan bentuk aktivitas. Hal ini dimaksudkan agar rangkaian cerita berjalan dengan halus sehingga pembaca seperti melihat kejadian yang sedang berjalan secara langsung.

b. Ritme dan Pola Narasi Visual

Jalannya narasi pada buku “Tomat untuk Neng” digambarkan dengan ritme dan pola ilustrasi. Dari segi arah, narasi berjalan dari kiri ke kanan sesuai arah buka halaman buku. Sebagian besar pergerakan tokoh utama Neng yang menjadi pusat perhatian di setiap halaman juga mendukung arah baca tersebut.

Naik turunnya jalan cerita pun disesuaikan dengan bentuk ilustrasi. Untuk bagian cerita yang datar, latar belakang tidak digambarkan agar terlihat ringan. Namun begitu saatnya menuju bagian yang dramatis, ilustrasi dibuat lebih masif bahkan sampai *fullbleed*.

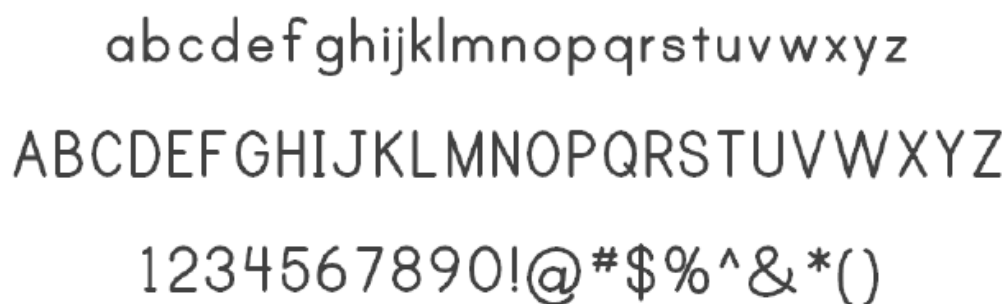
Untuk menunjukkan detil dari suatu aksi atau gerakan dalam suatu halaman (yang juga berfungsi untuk menjelaskan suatu instruksi), ilustrasi dibagi-bagi menjadi beberapa seri sehingga menjadi sekuens.

c. Skema Warna

Artwork dalam buku ini dieksekusi dengan metode pewarnaan cat air. Warna-warna yang digunakan adalah warna-warna cerah namun tetap alami untuk menggambarkan semaraknya jenis makhluk hidup yang tinggal di pekarangan.

d. Tipografi

Untuk isi narasi, digunakan *typeface* Print yang mempunyai bentuk yang sederhana dan jelas agar mudah dibaca anak-anak. Sedangkan untuk memantapkan kesan di setiap alur cerita dan penyesuaian terhadap aktivitasnya, *type* judul dan kata-kata yang ditekankan dalam buku menggunakan *freehand typography*.



Gambar 5. Font Print Bold (Sumber: dok)



Gambar 6. Contoh tipografi yang dipakai dalam buku (Sumber: dok)

e. Karakter

- Neng

Neng merupakan karakter utama yang menjadi pembimbing alur cerita bagi pembaca. Ia adalah roh kupu-kupu *Papilio lampsacus* yang berwujud peri yang mempunyai misi mendapatkan tomat sejati. Ia mempunyai bentuk anak perempuan dan bersayap kupu-kupu. Setelah mendapatkan kekuatan dari tomat sejati, sayap Neng akan bertambah besar dan lebih kuat. Yang menonjol dari bentuk karakter Neng adalah kepalanya yang jauh lebih besar dari ukuran proporsional manusia biasa. Ukurannya hanya setinggi 10 cm dengan kepala sebesar tomat sedang.

Dari segi penampilan, Neng mempunyai ciri khas rambut berwarna merah dan baju hijau, senada dengan warna buah yang dapat membuatnya lebih kuat, tomat. Ia memakai baju kebaya dan hiasan kepala kepompong yang melambangkan keterikatannya dengan pelindung kawanannya kupu-kupunya, sang pohon sakti.

Neng merupakan peri yang selalu ceria meskipun ada masalah yang menimpa dirinya. Ia juga berhati lembut dan penuh kasih sayang. Meskipun bisa terbang bebas dengan sosok perinya, tubuh Neng sebenarnya rapuh (ditunjukkan dengan warna sayapnya yang pada awalnya kusam) dan wajahnya yang sayu di awal cerita.

- Pak Pot

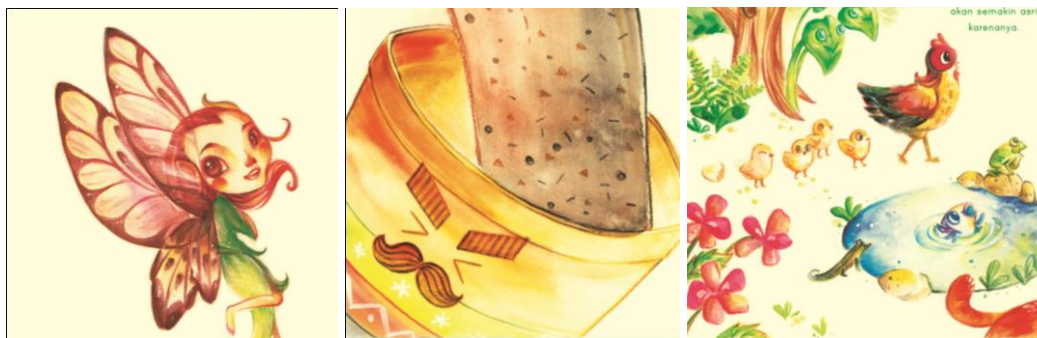
Pak Pot adalah tokoh pendukung cerita yang berperan sebagai penjaga tanaman. Pada pertengahan cerita, Neng mengajak pembaca untuk membuat tokoh Pak Pot sendiri sebagai bentuk kegiatan keterampilan tangan.

Pak Pot merupakan tokoh yang mempunyai sosok kebabakan. Tingkah lakunya cenderung kaku, formal, bersuara rendah, dan sering berdeham.

- Para Penghuni Pekarangan

Karakter-karakter pendukung yang terinspirasi dari makhluk hidup yang biasanya ada di pekarangan rumah Indonesia ini menjadi penyemarak cerita dalam "Tomat untuk Neng". Pada satu halaman terdapat jenis aktivitas menggambarkan pekarangan rumah dengan sticker set penghuni pekarangan yang tersedia.

Tidak hanya para pendukung Neng, di pekarangan juga terdapat karakter Rumput Gulma, si tokoh pengganggu. Pada suatu waktu di mana Tomat Sejati sedang dalam proses pertumbuhan, Pak Pot merasakan gatal di dalam tanah. Ternyata ada rumput gulma yang ikut tumbuh di sana dan merampok nutrisi untuk Tomat. Pada sesi ini, pembaca diberikan simulasi bagaimana cara menghadapi rumput gulma dengan mencabutnya. Dalam *spread*, gambar rumput gulma di potong sebagian sehingga kertas bergambar gulma tersebut dapat menyembul dan disobek oleh pembaca.



Gambar 7. Tokoh-tokoh dalam *activity book* “Tomat untuk Neng”. Dari kiri Neng, Pak Pot, dan Penghuni Pekarangan (Sumber: dok)

4. Penutup / Kesimpulan

Untuk merancang media pengenalan pemanfaatan pekarangan yang bersifat *edutainment* dalam bentuk *activity book* untuk anak usia 5-11 tahun, diperlukan penyajian materi dasar pekarangan yang diolah dengan berbagai bentuk interaksi yang dapat menstimulus anak untuk beraktivitas. Jenis-jenis konten yang saling menyempurnakan bentuk interaksi dalam *activity book* yang dibuat kali ini berupa narasi cerita sebagai latar belakang sebagai pemicu imajinasi, halaman interaktif pada buku untuk memancing kreativitas, dan materi pengetahuan dan rangkaian prosedur melakukan berbagai aktivitas.

Activity book yang diperuntukkan bagi anak usia 5-11 tahun ini juga memberi ruang kepada orangtua atau orang dewasa untuk membimbing anak selama membaca dan menjalani kegiatan di dalam buku. Melalui buku panduan yang disediakan, pembimbing dapat mempelajari cara pemanfaatan pekarangan rumah sekaligus melakukan kegiatan bersama-sama dengan anak.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya/perancangan dalam MK Tugas Akhir Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh pembimbing Riama Maslan Sihombing.

Daftar Pustaka

- Arifin, Hadi Susilo. 2009. *Pemanfaatan Pekarangan di Perdesaan Buku Seri II*. Bogor: Biro Perencanaan Departemen Pertanian
- Arifin, Hadi Susilo. 2013. *Pekarangan Kampung untuk Konservasi Agro-Biodiversitas dalam Mendukung Pengenekaragaman dan Ketahanan Pangan di Indonesia*. Bogor: PT Penerbit IPB Press
- Bunanta, Murti. 2008. *Buku, Mendongeng, dan Minat Baca*. Jakarta: Kelompok Pecinta Bacaan Anak
- McClure, Gillian. 2014. *Picture Book Basics – Graphic Design*. <http://www.wordsandpics.org/2014/02/book-basics-graphic-design.html> (diakses 9 Maret 2014)
- Salisbury, Martin. 2004. *Illustrating Children's Book*. London: Quarto Publishing
- Shelley, John. 2013. *Picture Book Basics – Sketches and Layout* <http://www.wordsandpics.org/2013/08/picture-book-basics-sketches-and-layout.html> (diakses 9 Maret 2014)
- Shelley, John. 2013. *Picture Book Basics – Understanding Format* <http://www.wordsandpics.org/2013/07/picture-book-basics-understanding-format.html> (diakses 9 Maret 2014)
- Suyono, Haryono. 2013. *Panduan POSDAYA dan Kebun Bergizi*. Jakarta: PT Citra Kharisma Bunda